

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang Masalah

Koperasi Sumber Rejeki Jaya merupakan salah satu badan usaha yang membantu masyarakat dalam mendapatkan kebutuhan ekonomi dana yang mudah saat membutuhkan, sebagai salah satu bentuk organisasi yang penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi, kerjasama yang baik dan kepercayaan penuh dari masyarakat umum terhadap segala bentuk pelayanan. Dengan memperhatikan animo masyarakat yang tinggi terhadap koperasi simpan pinjam dan jumlah anggota yang semakin banyak dan secara otomatis menjadikan transaksi semakin padat. Koperasi yang terletak di purwodadi ini mempunyai cukup banyak pegawai yang bertugas di bidangnya masing-masing misalnya ada yang sebagai admin, depkolektor, bendahara dan lain-lain, Selain itu koperasi Sumber Rejeki Jaya juga menjadi salah satu pilihan untuk menginvestasikan dana (menabung).

Sistem transaksi dan kegiatan di koperasi Sumber Rejeki Jaya masih menggunakan cara manual atau konvensional misalnya penggunaan banyak buku untuk merekap data-data kegiatan, hal ini menyebabkan pelayanan dari koperasi menjadi terhambat dan kurang optimal, Dalam prosesnya simpan pinjam tidak banyak yang datang langsung ke kantor koperasi, salah satu cabang koperasi yang ada di purwodadi ini mempunyai banyak depkolektor yang bertugas berkeliling tiap hari menagih dan mencari nasabah baru masuk ke desa. Pada sistem yang digunakan saat ini memiliki kendala yaitu banyaknya nasabah yang lupa akan kapan tanggal pembayaran angsuran pinjaman sehingga tidak tepat waktu saat petugas datang menagih cicilan, serta karena sering terjadi kesalahan dalam pencatatan angsuran, meminimalisir kecurangan depkolektor dalam menyetorkan jumlah uang.

Berdasarkan permasalahan yang disebutkan diatas, penulis mengambil judul Skripsi mengenai ***“Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Sumber Rejeki Jaya Berbasis SMS Gateway”***. Diharapkan dengan adanya sistem ini agar nasabah tidak terlambat lagi dalam melakukan pembayaran setiap bulannya, mengurangi kenakalan depkolektor, serta promosi

yang dilakukan menjadi tambah mudah dengan menggunakan media SMS dan nasabah lebih mudah untuk mengetahui jumlah saldo tabungan, pinjaman dan angsuran.

## **1.2 Rumusan Masalah**

1. Berdasarkan latar belakang yang dipaparkan di atas, dan dengan memanfaatkan perkembangan teknologi, penulis merumuskan masalah yang sesuai dengan pembahasan yaitu bagaimana merancang Sistem Informasi Simpan pinjam Koperasi Sumber Rejeki Jaya Berbasis SMS Gateway.
- 2 Bagaimana membangun sistem informasi agar dapat mempermudah proses bisnis yang terjadi di koperasi?

## **1.3 Batasan Masalah**

Agar cakupan masalah tidak meluas, maka penulis membatasi dengan hanya akan membahas masalah Simpan pinjam pada koperasi meliputi :

1. Sistem informasi simpan pinjam berbasis gateway ini meliputi data nasabah, data simpan dan pinjaman, cicilan pinjaman, serta laporan simpan pinjam dan juga *system* gateway.
2. Pembayaran pinjaman yang telah di berikan pada depkolektor akan mendapatkan pemberitahuan sms dari *system* ke nasabah. Mengingatkan nasabah atas pembayaran jika sudah jatuh tempo pembayaran dengan pemberitahuan sms, pengecekan sisa tabungan dengan melakukan Login ke sistem .

## **1.4 Tujuan**

Tujuan dari penyusunan proposal Skripsi ini adalah untuk menghasilkan aplikasi Sistem Informasi Simpan Pinjam Koperasi Sumber Rejeki Jaya Berbasis Sms gateway yang akan mempermudah kinerja di koperasi ,dan mengatasi permasalahan yang ada.

## **1.5 Manfaat**

### **1.5.1 Bagi Mahasiswa**

1. Menjadikan pengalaman pada saat melakukan penelitian.
2. Dapat mengaplikasikan ilmu yang selama ini di dapat pada saat di bangku kuliah.
3. Dapat memahami konsep-konsep non akademis dan non-teknis pada dunia kerja yang sesungguhnya.

### **1.5.2 Perguruan Tinggi.**

1. Meningkatkan kualitas mahasiswa dan mencetak mahasiswa yang siap menghadapi dunia kerja.
2. Membekali kemampuan dasar dalam menangani sebuah kasus yang mungkin terjadi di luar lingkungan kampus.
3. Menilai kemampuan mahasiswa dalam melakukan penelitian sehingga bisa dijadikan salah satu bahan evaluasi pembelajaran pada periode selanjutnya.

### **1.5.3 Bagi KSP Sumber Rejeki Jaya**

1. Komunikasi dan hubungan kerja sama antara pihak KSP Sumber Rejeki Jaya dengan para nasabah lebih mudah.
2. Memperoleh keringanan dalam menyelesaikan pekerjaan di KSP Sumber Rejeki Jaya sistem lebih terstruktur efisien tanpa harus banyak menggunakan buku.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Metode Pengumpulan Data**

Untuk mendapatkan data yang benar-benar akurat, relevan, valid dan juga reliable maka penulis mengumpulkan sumber data dengan cara:

#### **1.6.1.1 Sumber Data Primer**

Adalah data yang diperoleh secara langsung dari instansi baik melalui pengamatan langsung maupun pencatatan terhadap obyek penelitian, meliputi:

##### **a. Observasi**

Pengumpulan data melalui pengamatan dan pencatatan terhadap gejala atau peristiwa yang telah diselidiki di KSP Sumber Rejeki Jaya secara langsung, misalnya melihat dan mengamati data yang berhubungan dengan prosedur simpan pinjam kemudian mengidentifikasinya berbagai masalah yang timbul dan mencari solusinya.

##### **b. Wawancara**

Metode pengumpulan data dengan mengadakan tanya jawab dengan pimpinan dan karyawan Koperasi Simpan Pinjam Sumber rejeki jaya tentang hal-hal yang berhubungan dengan penelitian ini dan apa kendala yang dihadapi selama ini.



### 1.6.1.2 Sumber Data Sekunder

Adalah data yang diambil dari buku-buku, dokumentasi dan juga literature-literature, meliputi:

#### a. Studi Kepustakaan

Pengumpulan data dari buku yang sesuai dengan tema permasalahan, misalnya pengumpulan teori-teori mengenai analisa dan desain untuk penyusunan laporan Skripsi. Studi pustaka digunakan oleh penulis untuk mendapatkan tambahan informasi tentang berbagai macam masalah yang dihadapi dalam transaksi penagihan, solusi permasalahan, dan lain sebagainya.

#### b. Studi Dokumentasi

Pengumpulan data dari literature-literature dan dokumentasi dari internet, ataupun sumber informasi lain.

### 1.6.2 Metode Pengembangan Sistem

Metode pengembangan perangkat lunak mencakup proses spesifikasi kebutuhan perangkat lunak, seperti antarmuka, maupun kinerja perangkat lunak pada berbagai fungsi yang dirancang untuk dapat dilaksanakan oleh sistem, terdapat 4 tahapan yaitu:

#### a. Analisis.

Dalam tahap ini ditentukan spesifikasi kebutuhan sistem yang akan dibuat. Hasilnya berupa Spesifikasi Kebutuhan Perangkat Lunak (SKPL).

#### b. Perancangan Sistem.

Membuat rancangan sistem informasi sesuai data yang ada. Pemodelan sistem ini berupa *Use Case Diagram*, *Activity Diagram*, *sequence Diagram* dan *Class diagram*, serta melakukan perancangan Database guna mempermudah proses-proses selanjutnya. Hasilnya berupa Deskripsi Perangkat Lunak (DPPL).

#### c. Pengkodean.

Pembuatan program berdasarkan sistem yang sudah dirancang. Hasilnya berupa kode sumber yang dieksekusi.

d. Pengujian.

Tahap pengujian merupakan tahap dimana sistem yang sudah dibuat untuk mengetahui apakah secara fungsional sesuai dengan spesifikasi yang telah dibuat.

e. Pemeliharaan

Perangkat lunak yang susah disampaikan kepada pelanggan pasti akan mengalami perubahan. Perubahan tersebut bisa karena mengalami kesalahan karena perangkat lunak harus menyesuaikan dengan lingkungan (*peripheral* atau system operasi baru) baru, atau karena pelanggan membutuhkan perkembangan fungsional.

### 1.6.3 Metode Perancangan Sistem

Untuk metode pengembangan sistem yang akan digunakan dalam penulisan laporan skripsi ini yaitu dengan menggunakan UML yang meliputi beberapa tahap menurut : Sukanto dan Shalahuddin (2013) yaitu:

a. Diagram Bisnis *Use Case*

Diagram *use case* bisnis digunakan untuk mempresentasikan bisnis yang dilakukan organisasi dan juga untuk memodelkan aktivitas bisnis organisasi sebagai landasan pembuatan *use case* sistem. Diagram ini menunjukkan interaksi antara *use case* bisnis dan aktor bisnis atau pekerja bisnis dalam sebuah organisasi.

b. Diagram Sistem *Use Case*

Diagram *use case* menyajikan interaksi antara *use case* dan aktor dalam sistem yang akan dikembangkan. *Use case* adalah fungsi-fungsi atau fitur-fitur apa saja yang disediakan oleh sistem informasi yang akan dikembangkan tersebut kepada pengguna sistem. Sedangkan aktor bisa berupa orang, peralatan, atau sistem lain yang berinteraksi terhadap sistem yang akan dibangun.

c. Diagram Kelas

Diagram kelas menunjukkan interaksi antara kelas-kelas dalam sistem. Kelas juga dapat dianggap sebagai cetak biru dari obyek-obyek di dalam sistem. Cetak biru adalah

model yang akan membantu anda merencanakan setiap bagian-bagian sebelum anda benar-benar membangunnya. Sebuah kelas mengandung informasi (attribute) dan tingkah laku (behavior) yang berkaitan dengan informasi tersebut.

d. Diagram Sekuensial

Diagram sekuensial adalah diagram interaksi yang disusun berdasarkan urutan waktu. Diagram sekuensial (sequence diagram) digunakan untuk menunjukkan alur (flows) fungsionalitas yang dimulai sebuah use case yang disusun dalam urutan waktu. Obyek pada diagram sekuensial bisa disajikan dengan 3 cara yaitu nama obyek, nama kelas dan atau nama obyek dan kelasnya.

e. Diagram Aktivitas

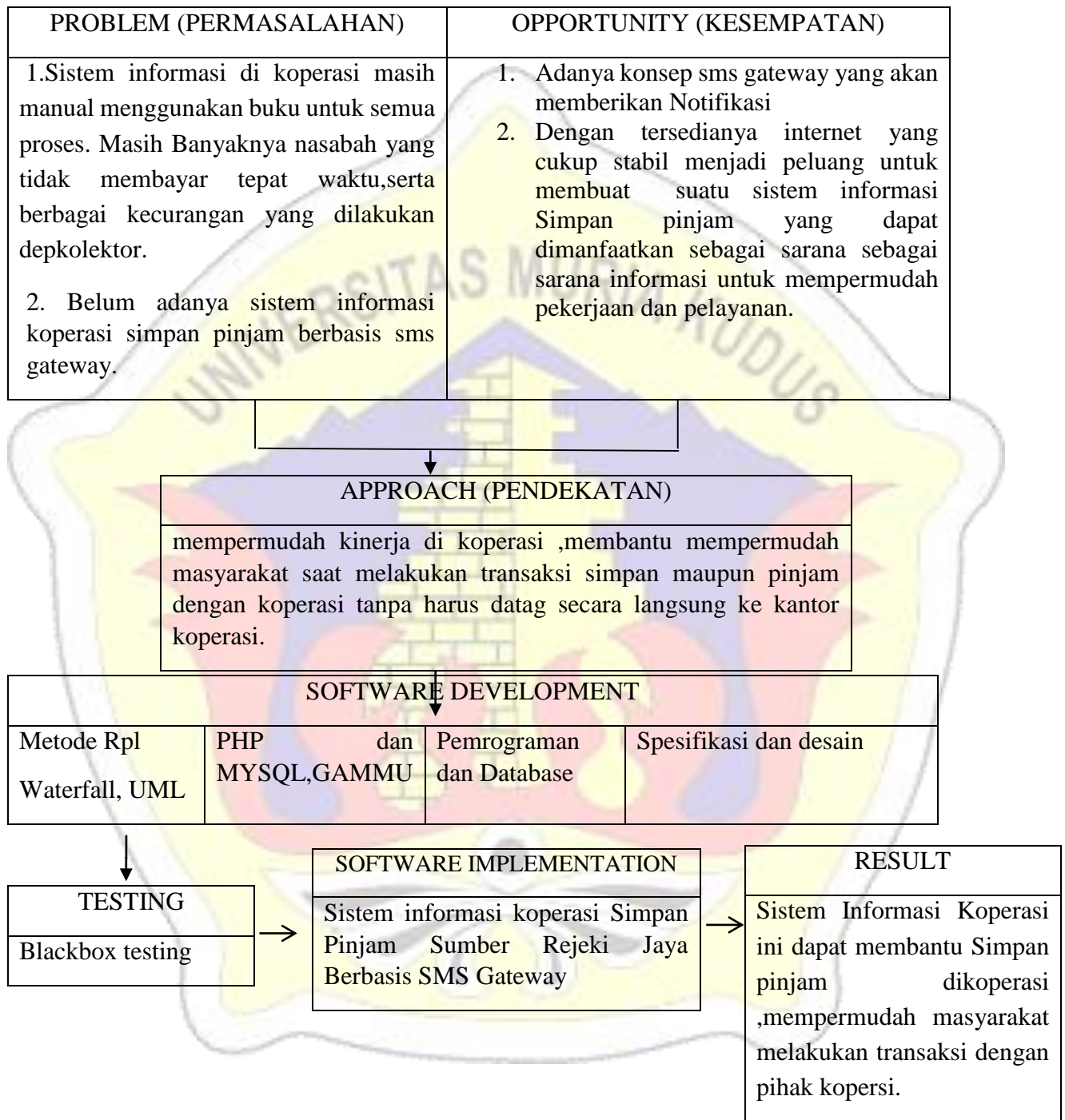
Diagram aktivitas adalah sebuah cara untuk memodelkan alur kerja dari *use case* bisnis atau *use case* sistem dalam bentuk grafik. Diagram ini menunjukkan langkah-langkah di dalam alur kerja, titik-titik keputusan di dalam alur kerja, siapa yang bertanggung jawab menyelesaikan masing-masing aktivitas dan obyek-obyek yang digunakan dalam alur kerja. Diagram aktivitas menggambarkan aliran fungsionalitas sistem.

f. Diagram Statechart

Diagram *statechart* memungkinkan untuk memodelkan bermacam-macam *state* yang mungkin dialami oleh obyek tunggal. Jika pada diagram kelas menunjukkan gambaran statis kelas-kelas dan relasinya, diagram *statechart* digunakan untuk menggambarkan perilaku dinamik sebuah obyek tunggal. Diagram ini merupakan cara yang tepat untuk memodelkan perilaku dinamis sebuah kelas.

## 2 Kerangka Penelitian

Kerangka penelitian Koperasi Sumber Rejeki Jaya Berbasis SMS Gateway adalah sebagai berikut:



Gambar 1.1 Kerangka Penelitian Sistem Informasi Koperasi Simpan Pinjam Sumber Rejeki Jaya